KLAUS TEUBER

# CATAN

## POMORCI

PROŠIRENJE

# PRAVILA IGRE

## Sadržaj


| | | | |
|---|---|---|---|
| Krenite u nova otkrića! | 2 | Kroz pustinju | 14 |
| Dijelovi igre | 3 | Zaboravljeno pleme | 16 |
| Cilj igre | 3 | Tkanine za Catan | 18 |
| Opća pravila | 4 | Gusarski otoci | 20 |
| Prema novim obalama | 8 | Čuda Catana | 22 |
| Četiri otoka | 10 | Novi svijet (slobodna igra) | 24 |
| Oceanija | 12 | | |


igroljub

## Krenite u nova otkrića!

Naselili ste otok Catan, izgradili naselja i gradove, ali okolna mora i dalje su neistražena. Pripremite svoje brodove i otisnite se na more kako bi otkrili nove otoke. Koje sirovine ćete tamo pronaći? To neće uvijek biti moguće predvidjeti. Pobijedite gusare, sprijateljite se s pripradnicima Izgubljenog plemena, pronađite put kroz gustu maglu i naselite otočje bogato zlatom. Zaplovite i postavite kurs prema uzbudljivim pustolovinama u svijetu Catana!

S ovim proširenjem možete igrati kampanju, koja se sastoji od osam scenarija ili samostalno otkrivati svijet pomoraca Catana u slobodnoj igri (Novi svijet, na strani 24).

Ukoliko igrate kampanju, scenarije bi trebali igrati navedenim redoslijedom, budući da se u kasnijim scenarijima dodaju nova i složenija pravila.

## Napomena o različitim izdanjima

CATAN - osnovna igra, proširenja i dodaci mijenjani su više puta od prvog izdanja 1995. godine. Igre trenutnog izdanja mogu se kombinirati sa svim izdanjima od 2003. Godine (s plastičnim figurama) jer im je sadržaj isti. Različita izdanja imaju različita grafička rješenja koja ne utječu na igrivost. To znači da su sva izdanja igre CATAN, njenih proširenja i dodataka koja sadrže plastične figure međusobno kompatibilna. Pojedinačni kompleti karata dostupni su i na catanshop.de.

Izdanja objavljena od 1995. do 2002. godine (s drvenim figurama) mogu se kombinirati s trenutnim izdanjem samo u ograničenom obimu, budući da su napravljene značajne izmjene u sadržaju izdanja igre iz 2003. godine. Kombiniranje ovih izdanja omogućuje *CATAN - Kompatibilitäts-Kit*, koji možete naručiti na catanshop.de.

Ukoliko posjedujete igre različitih izdanja ili imate druga pitanja vezana uz kompatibilnost različitih izdanja igre CATAN i njenih proširenja i dodataka pišite nam na info@cartamagica.hr. Rado ćemo vam pomoći da pronađete rješenje.

© 1997, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, Njemačka

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Daljnji razvoj CATAN-a: Benjamin Teuber
Naslovna ilustracija: Quentin Regnes
Unutarnje ilustracije: Eric Hibbeler
Grafika: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Dizajn figura za igru: Andreas Klober
3D grafika: Andreas Resch
Tehnički razvoj proizvoda: Monika Schall
Upravitelj projekta i urednik: Tina Landwehr-Rödde
Uredništvo: Jasmin Balle, Arnd Fischer
Urednik prvog izdanja.: Reiner Müller
Razvojni tim: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, CATAN sunce, logo marke CATAN i CATAN šesterokutni logotip marke CATAN su registrirani zaštitni znakovi tvrtke CATAN GmbH u raznim dijelovima svijeta. (catan.com). Sva prava pridržana.

Posebna zahvala: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz und Guido Teuber.

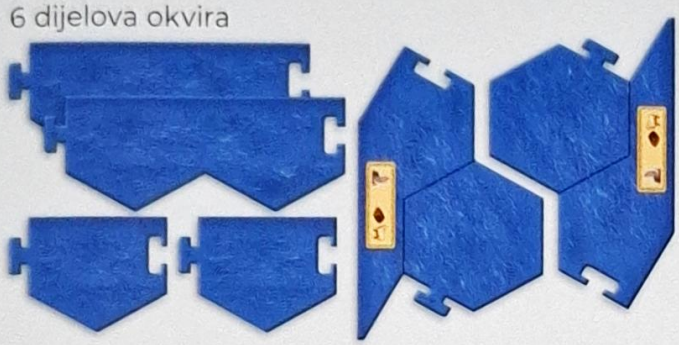
Proizvedeno u Njemačkoj.

3. hrvatsko izdanje
© 2025 Igroljub d.o.o.,
Radegunda 55, 3330 Mozirje, Slovenija
catan@igroljub.si, www.igroljub.si

Uvoz i distribucija za Hrvatsku
Carta Magica d.o.o.
Frankopanska 20, Zagreb
info@cartamagica.hr, cartamagica.hr
Sva prava pridržana.

# Dijelovi igre

6 dijelova okvira



60 brodova

*(15 u svakoj boji)*

10 luka

*5x 3:1, 1 posebna luka za svaku vrstu sirovine*

30 šesterokutnih polja

*19x mora, 2x brežuljaka, 2x gorja, 2x zlatne rijeke, 2x pustinje, 1x njive, 1x šuma, 1x pašnjak*

6 karata troškova gradnje

*(uključeni su i troškovnici za proširenje za 5 i 6 igrača)*

10 žetona s brojevima

1 gusar

7 čuda Catana *(uključeni su Svjetionik i Knjižnica iz proširenja za 5 i 6 igrača)*

50 žetona pobjedničkih bodova

*Pozadina: tkanina*

12 gusarskih utvrda

*(3 u svakoj boji)*

4 žetona svake boje

5 žetona Velikog zida

2 žetona Velikog mosta

# Cilj igre

U igri *CATAN - Pomorci* dodijeljeni su vam razni zadaci u raznovrsnim scenarijima kako bi osvojili pobjedničke bodove. Sakupite broj bodova naveden u scenariju kako biste pobijedili. Onaj tko je na potezu i ima potreban broj pobjedničkih bodova, pobjeđuje, a igra odmah završava.

*Napomena; prvo pročitajte opća pravila. Ona vrijede za svih 8 scenarija i slobodnu igru.*

# Opća pravila

## Pomorci pravila

U osnovi, igra se prema pravilima CATAN - osnovne igre.

Pravila iz proširenja Pomorci su dodatak tim pravilima. U nekim scenarijima primjenjuju se posebna pravila, koja su detaljno opisana u svakom scenariju.

*CATAN - Pomorci* se mogu igrati kao slobodna igra prema vašim željama. Pravila i pripreme za slobodnu igru možete pronaći na stranici 24 ovih pravila. Ili možete igrati jedan od 8 scenarija, najbolje redom kojim su navedeni u ovim pravilima. Priče scenarija se nadovezuju jedna na drugu i vode vas kroz avanture oko otoka Catana.

## Potrebni dijelovi i izgradnja scenarija

U svim scenarijima potrebni su vam dijelovi iz *osnovne igre CATAN* uključujući i dijelove okvira. Točan opis potrebnih dijelova za određene scenarije možete pronaći u poglavlju „Dijelovi igre".

*Napomena: Kako bi se materijali iz različitih CATAN setova mogli po potrebi lako razdvojiti, šesterokutna polja i žetoni s brojevima iz proširenja „Pomorci" označeni su ovim simbolom:*

*Otisnut je na donjem lijevom kutu prednje strane šesterokutnih polja, na stražnjoj strani žetona s brojevima te ostalim materijalima za igru.*

Sastavite dijelove okvira kako je prikazano na slici pojedinog scenarija.

> *Važno: Šest dijelova okvira iz* osnovne igre CATAN *postavljaju se poleđinom okrenutom prema gore, jer na toj strani nisu otisnute luke.*
>
> *Sastavljanje okvira je vrlo jednostavno ako dijelove okvira iz osnovne igre umetnete odozgo u okvire iz Pomoraca! Ako to napravite suprotnim redoslijedom bit će potrebno upotrijebiti veću silu koja može oštetiti dijelove okvira.*

Složite kopnena i morska polja u okvir onako kako je prikazano na slici scenarija.

Na kopnena polja postavite žetone s brojevima.

Za luke upotrijebite male pločice luka iz *Pomoraca*. Navedeno je trebate li pločice s lukama rasporediti kao na slici ili nasumično. Sljedeće pravilo odnosi se na nasumična postavljanja:

Prije svake igre, licem dolje zamiješajte luke koje su potrebne za taj scenarij. Nakon toga uzmite gornju pločicu s kupa i postavite ju na nasumično odabrano mjesto na ploči za igru dok ne ispraznite kup. Nakon toga preokrenite sve luke licem gore.

## Gradnja i upotreba brodova

### Gradnja brodova

Brodovi se postavljaju poput ceste (nepomični su), ali za razliku od ceste, mogu se premještati na nove pozicije.

Brodove možete postavljati jedino na granicu između dva morska polja (= morski put) ili na put između morskog i kopnenog polja (= obala).

Za postavljanje brodova primjenjuju se sljedeća pravila:

Brodovi se mogu postaviti pokraj vašeg naselja ili grada i/ili pokraj vašeg broda (dozvoljenja su grananja),

Na svakom morskom putu (otvoreno more) može se nalaziti samo 1 brod, a na obalnom putu može se postaviti ili 1 brod ili 1 cesta, ali ne oboje.

Nije dozvoljeno postaviti brod tako da se nadovezuje na cestu ili obrnuto. Cesta se može nastaviti brodom (i suprotno - brod se može nastaviti cestom) jedino ako ste izgradili naselje na cesti i nakon toga postavili brod pokraj tog naselja (vrijedi i obrnuto).

### Uloga brodova

Brodovi na moru imaju istu ulogu kao ceste na kopnu. Brod povezuje dva susjedna križanja. Nekoliko brodova u nizu ("plovni put") stvaraju put preko mora.

Ako od svog naselja plovnim putem doplovite do novog kopnenog krajolika, možete tamo izgraditi novo naselje. Od njega možete nastaviti dalje s postavljanjem cesta između krajolika, ili se brodovima zaputiti u nova otkrića.

### Faza doseljavanja

Ako ste postavili naselje na obalu za vrijeme faze doseljavanja, umjesto ceste možete postaviti brod uz to naselje. To može biti korisno, ako planirate zaploviti što je ranije moguće.

**Brod**
Troškovi gradnje: 1x drvo + 1x vuna

***Primjer:*** *Crveni je izgradio naselje s brodom na morskom putu i naselje s brodom na obalnom putu.*

***Primjer:*** *Crveni ne smije postaviti brod tako da se nadovezuje na cestu.*

***Primjer:*** *Na ovom mjestu je Crveni razgranao plovni put kako bi mogao krenuti i u drugom smjeru.*

***Primjer:*** *Crveni je plovnim putem došao do pašnjaka i sad tamo može izgraditi naselje.*

### Pomicanje brodova

Kada je više brodova postavljeno jedan iza drugoga tada oni tvore plovni put.

Plovni put koji povezuje dva vaša vlastita naselja i/ili grada je zatvoreni plovni put.

Plovni put koji ne povezuje dva vaša vlastita naselja/grada je otvoreni plovni put. Svaki zadnji brod otvorenog plovnog puta može se maknuti i postaviti na drugo mjesto gdje prema pravilima gradnje možete izgraditi novi brod.

Ne možete pomicati niti jedan brod koji je dio zatvorenog plovnog puta.

Ovo pravilo vrijedi čak i onda kad neki drugi igrač izgradi naselje na križanju zatvorenog plovnog puta. U tom slučaju prekida se plovni put koji se računa za posebne pobjedničke bodove, no naselja na tom plovnom putu su i dalje povezana i taj plovni put je zatvoren. U jednom krugu, a na svom potezu možete pomaknuti samo 1 brod. Ne možete pomaknuti brod u istom krugu u kojem ste ga izgradili. Ukoliko imate više mogućnosti (2 plovna puta s nekoliko otvorenih krajeva), možete izabrati koji brod želite pomaknuti.

***Primjer:*** *Ni jedan brod se ne može pomaknuti jer je plovni put zatvoren.*

***Primjer:*** *Ovdje su obje plovne linije otvorene. Crveni može pomaknuti strelicom označeni brod na poziciju označenu kvačicom.*

## Brodovi i ceste

### Najdulja trgovačka cesta

Kod određivanja „Najdulje trgovačke ceste" zbrajate i ceste i brodove. Igrač koji ima najdulju neprekinutu vezu cesta i/ili brodova dobiva posebnu kartu „Najdulja trgovačka cesta".

Pažnja: Kako bi ceste i brodovi bili povezani, na njihovom križanju mora se nalaziti naselje ili grad

### Karta razvoja „Gradnja ceste"

Ako odigrate jednu od ovih karata umjesto 2 besplatne ceste možete izgraditi 2 broda ili 1 cestu i 1 brod.

***Primjer:*** *Crveni ima najdulju trgovačku cestu - 4 broda i 2 ceste. Kako bi spojio dva broda s lijeve strane trgovačke ceste, Crveni bi morao izgraditi naselje na označenom mjestu. Tek u tom slučaju su brodovi spojeni s cestom.*

## Gusar

Na početku igre, gusar se nalazi na morskom polju koje je označeno s X u opisu scenarija. Može se pomaknuti kad bacite "7" ili nakon igranja viteške karte. Gusar se nalazi na sredini morskog polja, nije na križanju. Igrač koji pomiče gusara bira na koje morsko polje će ga postaviti. Taj igrač može ukrasti kartu sirovine od nekoga tko ima barem jedan brod na rubu tog morskog polja. Ukoliko više igrača ima brodove na tom morskom polju, bira jednog od njih.

Dokle god su gusari na nekom morskom polju, na plovne putove koji okružuju to polje (6 rubova tog polja) ne smije se postaviti niti maknuti brod. Ovo pravilo ne utječe na ostale brodove. Gusara, također, možete postaviti na okvir.

## Gusar i lopov

Lopov započinje igru na polju koje je označeno u svakom scenariju.

Kada bacite "7", možete izabrati hoćete li pomaknuti ili gusara ili lopova. Jedna od tih dviju figura se mora pomaknuti.

Lopov se može pomaknuti na bilo koje kopneno polje, čak i preko morskih, osim ako nije drugačije napomenuto u scenariju. U suprotnom, vrijede pravila iz *osnovne igre CATAN*.

Kad odigrate vitešku kartu, možete odabrati pomicanje lopova ili gusara - Primjenjuju se gore navedena pravila.

## Novo polje krajolika: Zlatna rijeka

Novo polje krajolika u igri je "Zlatna rijeka". Tu se proizvodi zlato, nova sirovina u igri. Zlato postoji samo kao valuta za razmjenu, ne postoji karta sirovine "zlato"!

Kada se baci broj koji se nalazi na polju zlatne rijeke, svaki igrač koji tamo ima postavljeno naselje uzima jednu kartu sirovine po svom izboru. Ukoliko imate više naselja, uzimate po jednu kartu sirovine za svako naselje.

Ukoliko ste izgradili grad pored zlatne rijeke, uzimate 2 karte sirovine po svom izboru. To mogu biti dvije iste ili dvije različite karte sirovine. Ukoliko imate više gradova uzimate po dvije karte sirovina za svaki grad.

## Kraj igre

Igra završava u potezu u kojem jedan od igrača osvoji naznačeni broj pobjedničkih bodova u tom scenariju. Za pobjedu, morate biti na potezu i imati potrebne pobjedničke bodove.

# Scenarij 1: Prema novim obalama

*Nakon dugog putovanja, konačno ste stigli na Catan i postavili temelje vaših novih naselja. Grade se luke baš kao i flote otpornih plovila. Najhrabriji među vama isplovljavaju na otvoreno more. Šire se glasine o brojnim otocima, a za neke od njih kažu da obiluju zlatom.*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 13 |
| Pustinja | - |
| Zlatna rijeka | 2 |
| Brežuljci | 4 |
| Šuma | 3 |
| Pašnjak | 5 |
| Njiva | 4 |
| Gorje | 4 |
| **Ukupno** | **35** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 | 2 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6. | 2 |
| 8 | 3 |
| 9. | 2 |
| 10 | 3 |
| 11 | 2 |
| 12 | 1 |
| **Ukupno** | **22** |

**Luke:**
5x Posebna luka
3x 3:1 Luka

**Dodatni dijelovi:**
18 Pobjedničkih bodova

## Priprema

U igri za tri igrača postavite otoke kako je prikazano na ovoj stranici. U igri za četiri igrača postavite otoke prema slici na idućoj stranici.

## Dodatna pravila

### Faza doseljavanja

Postavljate svoja prva dva naselja (s cestama) na velikom, glavnom otoku kako je opisano u pravilima *CATAN - osnovne igre*. Ako ste postavili naselje na obalu možete staviti brod umjesto ceste. To znači da se možete lakše otisnuti na more.

### Gusar/Lopov

Ovaj scenarij može se igrati s lopovom i gusarom. U igri za tri igrača, lopov počinje na polju s brojem "12", u igri za četiri igrača iz pustinje. Gusara postavite na morsko polje označeno s X.

### Dodatni pobjednički bodovi

Za svako prvo naselje koje izgradite na malom otoku, dobijate 2 dodatna pobjednička boda (žetona pobjedničkih bodova). Kada izgradite naselje postavite pored njega 2 žetona pobjedničkih bodova (to naselje donosi ukupno 3 boda). Za ovo "prvo naselje" nije bitno da li su na tom otoku drugi igrači već izgradili svoja

*Zlato je visoko cijenjena roba na Catanu. Opremate svoje brodove i isplovljavate kako bi otkrili te zlatne otoke.*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 14 |
| Pustinja | 1 |
| Zlatna rijeka | 2 |
| Brežuljci | 5 |
| Šuma | 5 |
| Pašnjak | 5 |
| Njiva | 5 |
| Gorje | 5 |
| **Ukupno** | **42** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6. | 3 |
| 8 | 3 |
| 9. | 3 |
| 10 | 3 |
| 11 | 3 |
| 12 | 1 |
| **Ukupno** | **27** |

**Luke:**
5x Posebna luka
4x 3:1 Luka

**Dodatni dijelovi:**
18 Pobjedničkih bodova

naselja ili ne.

### Kraj igre

Igra završava čim jedan igrač na svom potezu osvoji bar 14 bodova. Taj igrač je pobjednik. .

## Nasumično postavljanje

### Veliki otok

Zamiješajte polja krajolika glavnog otoka i nasumično ih postavite. Odgovarajući broj žetona i luka također postavite nasumično. Kod postavljanja žetona s brojevima, ne smijete staviti dva crvena broja na susjedna polja.

### Mali otoci

Zamiješajte polja krajolika licem dolje i nasumično ih postavite u ograničeno područje, nakon toga ih preokrenite licem gore.

Također postavite odgovarajući broj žetona nasumično na krajolike. U igri za četiri igrača pripazite da se crveni brojevi ne nalaze na susjednim poljima.

# Scenarij 2: Četri otoka

*Vrlo brzo, postali ste iskusni pomorci. Jednog dana, stigli ste do grupe otoka daleko na zapadu, poznatih pod imenom „Četiri otoka“. I ovdje ste pronašli plodna polja, bujne pašnjake i bogate rudnike. Ubrzo su izgrađena i prva naselja. Ali iako ste tek stigli, znatiželja vas već tjera dalje.*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 15 |
| Pustinja | - |
| Zlatna rijeka | - |
| Brežuljci | 4 |
| Šuma | 4 |
| Pašnjak | 4 |
| Njiva | 4 |
| Gorje | 4 |
| **Ukupno** | **35** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 | 2 |
| 4 | 2 |
| 5 | 3 |
| 6. | 2 |
| 8 | 2 |
| 9. | 3 |
| 10 | 2 |
| 11 | 2 |
| 12 | 1 |
| **Ukupno** | **20** |

**Luke:**
5x Posebna luka
4x 3:1 Luka

**Dodatni dijelovi:**
18 Pobjedničkih bodova

## Priprema

U igri za tri igrača postavite otoke kako je prikazano na ovoj stranici. U igri za četiri igrača postavite otoke prema slici na idućoj stranici.

## Dodatna pravila

### Faza doseljavanja

Možete izgraditi vaša dva početna naselja na bilo kojim otocima. Možete postaviti oba naselja na isti otok ili na dva različita otoka. Na početku igre, dakle, možete imati jedan ili dva matična otoka. Svi ostali otoci na kojima još niste postavili naselja za vas su strani otoci. Ako ste u fazi postavljanja jedno od dva naselja postavili na obalu, umjesto ceste možete postaviti brod.

### Gusar/Lopov

U ovom scenariju koriste se i gusar i lopov. Lopov počinje igru na polju s brojem “12”. Gusara postavite na morsko polje označeno s X.

*Što ćete pronaći na drugim otocima? Budući da svatko od vas želi biti prisutan na svakom od četiri otoka, započinje uzbudljiva utrka za malobrojne lokacije na kojima se mogu izgraditi naselja.*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 12 |
| Pustinja | - |
| Zlatna rijeka | - |
| Brežuljci | 4 |
| Šuma | 5 |
| Pašnjak | 5 |
| Njiva | 5 |
| Gorje | 4 |
| **Ukupno** | **35** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 | 2 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6. | 2 |
| 8 | 2 |
| 9. | 3 |
| 10 | 3 |
| 11 | 3 |
| 12 | 1 |
| **Ukupno** | **23** |

**Luke:**
5x Posebna luka
4x 3:1 Luka

**Dodatni dijelovi:**
24 Pobjedničkih bodova

## Dodatni pobjednički bodovi

Za svako prvo naselje koje izgradite na stranom otoku dobivate 2 pobjednička boda. Postavite žetone ispod naselja kao oznaku (ukupna vrijednost naselja: 3 pobjednička boda). Za to "prvo naselje" potpuno je nebitno postoje li naselja drugih boja na tom otoku.

## Kraj igre

Igra završava čim jedan igrač na svom potezu osvoji bar 13 bodova. Taj igrač je pobjednik.

## Nasumično postavljanje

Konture četiri otoka ne smijete mijenjati. Unutar zadane konture, možete slobodno izmijeniti raspored polja krajolika, luka i žetona s brojevima. Pripazite da šume i pašnjaci ne dobiju preslabe brojeve.

# Scenarij 3: Oceanija

*Drugi pomorci Catana otplovili su sa svojim brodovima prema sjeverozapadu i otkrili novo otočje, koje su nazvali Oceanija. Između otoka prostire se tajanstveno more, uglavnom prekriveno gustom maglom.*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 18 |
| Pustinja | - |
| Zlatna rijeka | 2 |
| Brežuljci | 4 |
| Šuma | 5 |
| Pašnjak | 5 |
| Njiva | 4 |
| Gorje | 4 |
| **Ukupno** | **42** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | - |
| 3 | 3 |
| 4 | 2 |
| 5 | 3 |
| 6. | 3 |
| 8 | 3 |
| 9. | 3 |
| 10 | 2 |
| 11 | 3 |
| 12 | 2 |
| **Ukupno** | **24** |

Luke:
5x Posebna luka
3x 3:1 Luka

## Priprema

Izgradite dva velika početna otoka (s lukama) i morem kao što je prikazano. Zamiješajte preostala šesterokutna polja i postavite ih licem dolje na slobodna mjesta. Žetone s brojevima također zamiješajte i postavite licem dolje u kup, pored ploče za igru.

## Dodatna pravila

### Faza doseljavanja

Postavite vaša dva početna naselja na dva velika glavna otoka. Ako ste odlučili postaviti jedno od naselja na obalu, uz to naselje možete postaviti brod umjesto ceste.

### Gusar/Lopov

Ovaj scenarij igra se s gusarom i lopovom. Lopov počinje na polju s brojem "12". Gusara postavite na morsko polje označeno s X.

*Neustrašivi pomorci koji su se otisnuli u maglovite vode izvjestili su o plodnim otocima i o legendarnom zlatu. Raspoloženi ste za avanturu pa ukrcavate u svoje brodove namirnice i sjemenje te isplovljavate prema tajanstvenom maglovitom moru. Što ćete otkriti u magli?*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 15 |
| Pustinja | - |
| Zlatna rijeka | 2 |
| Brežuljci | 5 |
| Šuma | 5 |
| Pašnjak | 5 |
| Njiva | 5 |
| Gorje | 5 |
| **Ukupno** | **42** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 | 3 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6. | 3 |
| 8 | 3 |
| 9. | 3 |
| 10 | 3 |
| 11 | 3 |
| 12 | 2 |
| **Ukupno** | **27** |

Luke:
5x Posebna luka
4x 3:1 Luka

## Otkrivanje novih područja

Kad postavite brod ili cestu na put koji graniči s neistraženim područjem, preokrenite ga i otkrijte što se nalazi na tom polju. Ukoliko ste otkrili morsko polje, ništa se ne događa. Međutim, ukoliko ste otkrili polje krajolika, uzmite žeton s brojem s vrha kupa i postavite ga na polje. Tko god je otkrio polje krajolika, odmah dobiva jednu kartu sirovine koju to polje proizvodi.

## Kraj igre

Igra završava čim jedan igrač na svom potezu osvoji bar 12 bodova. Taj igrač je pobjednik.

## Nasumično postavljanje

Konture glavnih otoka ne smiju se mijenjati. Unutar tih kontura možete izmijeniti raspored polja krajolika, luka i žetona s brojevima. Iznimno, u ovom scenariju je dozvoljeno da dva crvena žetona s brojevima budu jedan pored drugoga.

# Scenarij 4: Kroz pustinju

*Daleko od obale, otkriven je veliki otok. Kako ga na sjeverozapadu široki pustinjski pojas dijeli na dva dijela, taj otok nazvan je „Pustinjski otok". Ubrzo nakon osnivanja prvih naselja na većem dijelu otoka, izvidnici otkrivaju plodnu zemlju iza pustinjskog pojasa. Istovremeno, brodovi otkrivaju manje*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 10 |
| Pustinja | 3 |
| Zlatna rijeka | 2 |
| Brežuljci | 3 |
| Šuma | 5 |
| Pašnjak | 4 |
| Njiva | 4 |
| Gorje | 4 |
| **Ukupno** | **35** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 | 2 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6. | 3 |
| 8 | 3 |
| 9. | 3 |
| 10 | 2 |
| 11 | 1 |
| 12 | 1 |
| **Ukupno** | **22** |

**Luke:**
5x Posebna luka
3x 3:1 Luka
**Dodatni dijelovi:**
24 Pobjedničkih bodova

## Priprema

U igri za tri igrača postavite otoke kako je prikazano na ovoj stranici. U igri za četiri igrača postavite otoke prema slici na idućoj stranici.

## Dodatna pravila

### Faza doseljavanja

Glavni otok je pojasom pustinje razdijeljen na uzak pojas kopna (vidi crveni okvir u gornjem lijevom kutu) i glavni dio otoka ispod. Svi igrači moraju svoja prva naselja postaviti na većem glavnom otoku - desno ili ispod pojasa pustinje. Mali otoci (također označeni crvenim okvirom i pojas kopna na sjeverozapadu predstavljaju "strane" otoke.

### Gusar/Lopov

Ovaj scenarij igra se s gusarom i lopovom. Lopov počinje na bilo kojoj od tri pustinje. Gusara postavite na morsko polje označeno s X.

*otoke na istoku, na kojima se nalaze ležišta zlata i ležišta bogata rudama. Najodvažniji se odlučuju na put kroz nemilosrdnu pustinju, dok ostali pokušavaju biti prvi koji će stići do malih otoka i tamo osnovati naselja.*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 12 |
| Pustinja | 3 |
| Zlatna rijeka | 2 |
| Brežuljci | 5 |
| Šuma | 5 |
| Pašnjak | 5 |
| Njiva | 5 |
| Gorje | 5 |
| **Ukupno** | **42** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 | 3 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6. | 3 |
| 8 | 3 |
| 9. | 3 |
| 10 | 3 |
| 11 | 3 |
| 12 | 2 |
| **Ukupno** | **27** |

**Luke:**
5x Posebna luka
4x 3:1 Luka
**Dodatni dijelovi:**
32 Pobjedničkih bodova

## Dodatni pobjednički bodovi

Za prvo naselje koje izgradite na stranom otoku dobijate 2 pobjednička boda. Postavite žetone ispod naselja kao oznaku (ukupna vrijednost naselja: 3 pobjednička boda). Za to "prvo naselje" nije bitno da li su na tom otoku drugi igrači već izgradili naselja ili ne.

## Kraj igre

Igra završava čim jedan igrač na svom potezu osvoji bar 14 bodova. Taj igrač je pobjednik..

## Nasumično postavljanje

Možete proizvoljno postaviti polja krajolika, luke i žetone s brojevima na glavnom otoku (osim 3 krajolika lijevo od pustinjskog pojasa). Također proizvoljno postavite polja krajolika i žetone s brojevima na malim otocima i na izdvojenom i označenom kopnenom pojasu iza pustinja. Žetoni s crvenim brojevima ne smiju se nalaziti na susjednim poljima, niti na poljima zlatne rijeke.

# Scenarij 5: Zaboravljeno pleme

*Daleko na jugu otkriven je dugačak, uzak otok. Uskoro na njemu nastaju prva naselja, a tijekom istraživanja okolnih mora otkrili ste i male, naseljene otoke. Tijekom prvih susreta, postalo je jasno da tamošnje stanovništvo govori sličnim jezikom i dijeli iste legende kao i vi. Uskoro se pokazalo da su ti ljudi potomci davne grupe pomoraca, čiji brod je bio uništen - brod iz flote koja je prva stigla do Catana prije mnogo stoljeća. Jako vas veseli udruživanje sa Catanskim rođacima, a još više njihova nesebična susjedska pomoć i pokloni koje imaju za vas.*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 19 |
| Pustinja | 3 |
| Zlatna rijeka | 2 |
| Brežuljci | 5 |
| Šuma | 5 |
| Pašnjak | 5 |
| Njiva | 5 |
| Gorje | 5 |
| **Ukupno** | **49** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 | 2 |
| 4 | 2 |
| 5 | 2 |
| 6. | 2 |
| 8 | 2 |
| 9. | 2 |
| 10 | 2 |
| 11 | 2 |
| 12 | 1 |
| **Ukupno** | **18** |

**Luke:** 5x Posebna luka, 1x 3:1 Luka
**Dodatni dijelovi:** 4 Karte razvoja, 8 Pobjedničkih bodova

## Priprema

Sastavite dijelove okvira kako je prikazano na slici.

*Važno: Na male otoke ne stavljate žetone s brojevima.*

Postavite 8 žetona s pobjedničkim bodovima na označene obale. Promiješajte 6 luka licem dolje i postavite ih na označena mjesta. Nakon toga ih okrenite. Uzmite gornje 4 karte razvoja iz promiješanog kupa i postavite ih licem dolje na označena mjesta..

## Dodatna pravila

### Faza doseljavanja

Postavite vaša dva početna naselja na velikom glavnom otoku prema pravilima iz osnovne igre CATAN. Ako ste odlučili postaviti jedno od naselja na obalu, možete postaviti brod umjesto ceste. Tijekom igre ne mogu se graditi naselja na malim otocima koji ne proizvode sirovine.

### Gusar/Lopov

Ovaj scenarij igra se s gusarom i lopovom. Lopov počinje na bilo kojoj pustinji. Gusara postavite na morsko polje označeno s X. Nakon bacanja "7" možete pomaknuti ili lopova ili gusara. Lopov se ne može postaviti na male otoke. Kad lopov napusti pustinju na kojoj se nalazio na početku igre, više se ne može se vratiti na nju.

### Pokloni

Pokloni Izgubljenog plemena sastoje se od dodatnih žetona pobjedničkih bodova, karata razvoja i oznaka za luke.

**Dodatni pobjednički bodovi**

Tko prvi dođe do malog otoka i izgradi brod na obali sa žetonom pobjedničkog boda, može uzeti taj žeton i postaviti ga ispred sebe. Žetoni s bodovima vrijede 1 pobjednički bod. Kad uzmete žeton ne stavljate novi umjesto njega.

**Karte razvoja**

Kada igrač brodom dođe do obale na kojoj leži karta razvoja, može ju uzeti. Koristi se na isti način kao i karta razvoja kupljena na njegovom potezu.

**Luke**

Ako ste izgradili brod na obali gdje se nalazi luka, možete ju uzeti. Ako imate naselje na obali bez luke, tu luku odmah pridodajete tom naselju. Ukoliko imate nekoliko obalnih naselja možete izabrati koje naselje će dobiti luku. Pored obalnog naselja može postojati samo jedna luka.

Ukoliko nemate obalno naselje na koje možete postaviti luku, sačuvajte ju dok ne izgradite obalno naselje koje još nema luku.

Nakon izgradnje luke, odmah ju možete koristiti.

### Kraj igre

Kad igrač koji je na potezu osvoji 13 pobjedničkih bodova, ta osoba pobjeđuje i igra završava.

## Nasumično postavljanje

Možete proizvoljno postaviti polja krajolika i žetone s brojevima na glavnom otoku. Pripazite kako na velikom otoku 3 desna polja krajolika ne bi dobila predobre žetone s brojevima (npr. 5, 6, 8, 9).

# Scenarij 6: Tkanine za Catan

*Na svom putovanju na zapad, nailazite na nove otoke koji su nastanjeni pripadnicima Izgubljenogplemena. Njihove veličanstvene tkanine i raskošni odjevni predmeti su vas očarali. Pleme je stoljećim usavršavalo umjetnost izrade tkanina. Budući da vaša odjeća nije ni približno takve kvalitete, vrlo brzo ste uspostavili trgovinu s naseljima Izgubljenog plemena.*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 18 |
| Pustinja | 2 |
| Zlatna rijeka | 2 |
| Brežuljci | 3 |
| Šuma | 4 |
| Pašnjak | 4 |
| Njiva | 5 |
| Gorje | 4 |
| **Ukupno** | **42** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6. | 3 |
| 8 | 3 |
| 9. | 3 |
| 10 | 3 |
| 11 | 3 |
| 12 | 2 |
| **Ukupno** | **28** |

**Luke:**
5x Posebna luka
4x 3:1 Luka

**Dodatni dijelovi:**
50 žetona tkanine

## Priprema

Sastavite dijelove okvira kako je prikazano na slici. Promiješajte luke i postavite ih nasumično licem gore na prikazana mjesta. Na označenim križanjima na svakom od 4 mala otoka postavite 2 žetona s brojevima (svaki žeton predstavlja selo Izgubljenog plemena). Pored svakog sela (ukupno 8 sela) postavite 5 žetona tkanine. Preostalih 10 žetona tkanine postavite pored ploče za igru, kao zajedničku zalihu.

## Dodatna pravila

### Faza doseljavanja

Postavljate svoja dva prva naselja prema pravilima osnovne igre CATAN na dva glavna otoka. Jednom kad su svi postavili svoje drugo naselje, zadnja osoba koje je postavila naselje počinje i postavlja i treće naselje. Za svoje treće

naselje dobivate početne sirovine. Ukoliko ste izgradili naselja na obali možete postaviti brod umjesto ceste. Nije dozvoljeno postavljati naselja na 4 mala otoka u sredini ploče za igru.

### Trgovina tkaninom

Čim izgradite plovni put između svog naselja/grada i sela Zaboravljenog plemena uspostavili ste trgovinski odnos s tim selom i možete odmah uzeti 1 žeton tkanine iz njegovih zaliha.

Svaki put tijekom igre kad se baci broj tog sela, možete uzeti još jedan žeton tkanine. Ako 2 ili više igrača ima trgovinski odnos s istim selom, svi koji su povezani sa selom smiju uzeti po 1 žeton tkanine. Ako seoske zalihe nisu dovoljne za sve igrače, nedostajući žetoni mogu se uzeti iz zajedničke zalihe.

Ukoliko više nema žetona tkanine pored sela, kada se baci broj tog sela, nitko ne dobija tkaninu iz tog sela. Nemojte uzimate žetone iz zajedničke zalihe.

Svaka 2 žetona tkanine vrijede 1 pobjednički bod. Za bolji pregled, okrenite svaki drugi žeton tkanine na stranu s pobjedničkim bodom.

### Pomicanje brodova

Nakon uspostavljanja plovnog puta između vašeg naselja i sela Zaboravljenog plemena, taj plovni put se smatra zatvorenim. To znači da se ne smiju premještati brodovi iz tog plovnog puta. Pravilo vrijedi i nakon što su seoske zalihe tkanine iscrpljene.

### Gusar/Lopov

Ovaj scenarij igra se s gusarom i lopovom. Lopov počinje na njivi s brojem "12", no nije mu dozvoljeno premještanje na otoke Zaboravljenog plemena. Postavite gusara na morsko polje označeno s X.

U ovom scenariju vrijede sljedeće iznimke: Gusara mogu aktivirati samo igrači koji su izgradili bar jedan trgovački put između svog naselja/grada i sela Zaboravljenog plemena.

Ako ste premjestili gusara, možete ili uzeti 1 kartu sirovine ili ukrasti žeton tkanine od igrača koji ima brod na morskom polju s gusarom.

### Nasumično postavljanje

Možete proizvoljno postaviti polja krajolika i žetone s brojevima na dva glavna otoka.

### Kraj igre

Postoje 2 mogućnosti:

Igra završava čim jedan igrač na svom potezu osvoji bar 14 bodova. Taj igrač je pobjednik.

Također, igra završava kada preostanu samo 3 sela sa žetonima tkanine. Pobjednik je onaj tko ima najviše pobjedničkih bodova. U slučaju da je izjednačeno pobjeđuje igrač s više žetona tkanine.

## Nasumično postavljanje

Možete proizvoljno postaviti polja krajolika i žetone s brojevima na dva glavna otoka. Raspored i žetoni s brojevima na 4 otoka u sredini ne bi se trebali mijenjati. Lopov počinje igru na jednom od dva moguća polja s brojem "12".

# Scenarij 7: Gusarski otoci

*Gusari su napali vaše otočno kraljevstvo. Kao iskusni ratnici, gusari su lako potopili vaše trgovačke brodove i osvojili naselja na zapadnim otocima. Nakon što su pretvorili ova naselja u svoja utvrde, gusari nastavljaju sa napadima. Sada prijete i istočnom otoku. Neumorno napadaju obalna naselja svojom flotom i kradu dragocjene sirovine. Kako bi zaustavili drske gusare i otjerali ih na otvoreno more, odlučili ste izgraditi ratnu flotu.*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 19 |
| Pustinja | 3 |
| Zlatna rijeka | 2 |
| Brežuljci | 5 |
| Šuma | 5 |
| Pašnjak | 5 |
| Njiva | 5 |
| Gorje | 5 |
| **Ukupno** | **49** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 | 2 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6. | 3 |
| 8 | 3 |
| 9. | 3 |
| 10 | 3 |
| 11 | 2 |
| 12 | 1 |
| **Ukupno** | **24** |

**Luke:** 5x Posebna luka, 3x 3:1 Luka
**Dodatni dijelovi:** 12 Gusarskih utvrda, 4 Žetona u bojama igrača

## Priprema

Postavite ploču za igru kao što je prikazano gore. Promiješajte luke i postavite ih nasumično licem gore na prikazana mjesta.

> *Važno: Pašnjak na donjem otoku u sredini ploče te brežuljci na zapadnim otocima nemaju žetone s brojevima i ne proizvode sirovine.*

Postavite dijelove igre na istočnom otoku kao što je prikazano. Na ovom otoku možete graditi na uobičajen način, ali ostali otoci su gusarski.

Na obalu zapadnih otoka postavite 4 gusarske utvrde. Svaka gusarska utvrda se sastoji od 3 gusarska žetona u istoj boji, na koja se stavlja po jedno naselje iste boje, kao što je prikazano na slici.

Postavite žetone u bojama igrača na prikazana križanja.

*Važno: Ako igrate igru za tri igrača, ne koristi se bijela boja. Ostavite te figure u kutiji. U igri za troje izdvojite karte pobjedničkih bodova iz kupa karata razvoja i također ih vratite u kutiju.U igri za četiri igrača, karte pobjedničkih bodova ostaju u kupu razvojnih karata, ali se koriste isto kao i viteške karte.*

Ne koriste se posebne karte "Najdulja trgovačka cesta" i Najveća viteška moć".

Karte pobjedničkih bodova i vitezovi iz kupa karata razvoja imaju novu funkciju u ovom scenariju i ne mogu se koristiti kao pobjednički bodovi ili vitezovi.

## Dodatna pravila

### Faza doseljavanja

Uz naselja koja ste već postavili, postavit ćete još dva naselja na veliki otok, prema pravilima osnovne igre CATAN. Nakon završetka faze doseljavanja imat ćete 3 naselja na istočnom otoku i 1 gusarsku utvrdu, koja se ne računa kao naselje.

### Gusar/Lopov

U ovom scenariju lopov se ne koristi, a gusari predstavljalju gusarsku flotu. Na početku igre, gusarska flota nalazi se na morskom polju koje je obilježeno simbolom X.

### Gradnja brodova

U ovom scenariju, možete izgraditi samo 1 plovni put do zapadnih otoka. Taj plovni put počinje na istočnom otoku i vodi preko križanja u vašoj boji do gusarske utvrde u vašoj boji. Taj plovni put ne smije se granati, te se ne smije graditi dalje nakon što stignete do gusarske utvrde. Mora se izgraditi najkraćim putem te ne smije skretati i blokirati plovne puteve drugih igrača.

Dodatne plovne puteve možete izgraditi na desnoj obali velikog otoka.

### Ratni brodovi

Kad odigrate viteško kartu (ili kartu pobjedničkog boda u igri za četiri igrača) možete pretvoriti zadnji "obični" brod plovnog puta u ratni brod. Kako bi ga označili kao ratni brod, položite ga na bok. Odigranu kartu razvoja odbacite u kup odbačenih karata.

*Važno: Kad se isprazni kup karata razvoja, ne mogu se kupiti nove karte razvoja. Odbačene karte ne ulaze ponovno u igru.*

### Gusarska flota

Gusarska flota kruži oko dva pustinjska otoka u smjeru kazaljke na satu, kao što je prikazano na slici. Svaki put kad bacite kocke, a prije nego što učinite išta drugo, gusarska flota se pomiče za onoliko polja kolika je vrijednost manjeg bačenog broja na kockama. Ukoliko su oba broja na kockama ista, koristite taj broj. Tek nakon toga igrači uzimaju prinos sirovina.

### Napad gusarske flote

Ukoliko gusarska flota završi svoje kretanje na morskom polju koje graniči s naseljem/gradom, smatra se da je to naselje/grad odmah napadnuto - čak i prije obračuna prinosa sirovina ili bacanja "7".

- Snaga gusara određuje se prema broju na manjoj strani kocke.
- Snaga igrača čije je naselje/grad napadnuto određuje se prema broju njihovih ratnih brodova.
- Ako su gusari jači, igrač gubi 1 kartu sirovina, kao i po 1 dodatnu kartu za svaki grad koji posjeduje. Karte se nasumično izvlače iz ruke te osobe i vraćaju u zalihu.
- Ako je napadnuti igrač jači, smije uzeti jednu kartu sirovina po svom izboru iz zalihe.
- U slučaju izjednačenog rezultata, ništa se ne događa.

### Izgradnja naselja na gusarskom otoku

Kada dođete do križanja sa žetonom u svojoj boji, možete platiti troškove gradnje i tu izgraditi naselje. Ta naselja mogu se nadograditi u gradove. Na gusarskim otocima smijete graditi samo na označenim križanjima.

*Izgradnja ovih naselja može biti opasna jer povećava mogućnost da će vas napasti gusarska flota.*

## Bacanje "7"

U ovom scenariju ne postoji lopov. Ako je bačeno "7", svi igrači koji imaju više od 7 karata sirovina moraju odbaciti polovicu. Osoba koja je bacila kocke smije ukrasti 1 kartu od bilo kojeg igrača.

## Osvajanje gusarske utvrde

Ukoliko stignete to gusarske utvrde u svojoj boji, možete je napasti. Bacite jednu kocku kako bi odredili snagu gusara.

- Ako je broj vaših ratnih brodova veći od bačenog broja, pobijedili ste i smijete uzeti jedan od žetona koji se nalazi ispod utvrde.
- Ako je broj vaši ratnih brodova manji, izgubili ste bitku i morate ukloniti vaša dva broda najbliža gusarskoj utvrdi.
- Ukoliko je neriješeno, gubite jedan brod koji je najbliži gusarskoj utvrdi.

Nakon napada, vaš potez je gotov. Nije moguće napasti gusarsku utvrdu više puta u jednom potezu. Ukoliko ste izgubili brodove, morat ćete ponovno izgraditi jedan ili dva broda kako biste mogli ponovno napasti gusarsku utvrdu. Ako ste upjeli uzeti sva tri žetona ispod gusarske utvrde svoje boje, smatra se da ste otjerali gusare i da ste oslobodili to naselje. Od tog trenutka dobijate prihode i pobjednički bod za to naselje.

## Kraj igre

Igra završava čim jedan igrač osvoji gusarku utvrdu i, na svom potezu, osvoji bar 10 pobjedničkih bodova. Ukoliko su sve gusarske utvrde osvojene prije nego što netko postigne 10 pobjedničkih bodova, gusarska flota se uklanja iz igre.

## Nasumično postavljanje

Ovo je scenarij koji je uravnotežen jedino s prikazanim rasporedom i ne treba ga mijenjati.

# Scenarij 8: Čuda Catana

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 19 |
| Pustinja | 3 |
| Zlatna rijeka | 2 |
| Brežuljci | 5 |
| Šuma | 5 |
| Pašnjak | 5 |
| Njiva | 5 |
| Gorje | 5 |
| Ukupno | 49 |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6. | 3 |
| 8 | 3 |
| 9. | 3 |
| 10 | 3 |
| 11 | 3 |
| 12 | 1 |
| Ukupno | 27 |

**Luke:** 5x Posebna luka, 4x 3:1 Luka

**Dodatni dijelovi:** 5 Čuda Catana, 5 Žetona Velikog Zida, 2 Žetona Velikog Mosta, 4 Žetona u bojama igrača

*Na otoke Catana stiglo je vrijeme mira i napretka. Odlučili ste da nedavno otkriveni arhipelag na sjeveru uljepšate veličanstvenim građevinama. Međutim, ova ideja ubrzo se pretvorila u natjecanje. Koji igrač će prvi izgraditi čudo Catana?*

## Priprema

Složite ploču za igru kako je prikazano lijevo na slici. Promiješajte luke i nasumično ih postavite licem gore na označenim mjestima. Postavite 5 karata čuda: Veliki zid, Veliki most, Spomenik, Kazalište i Dvorac, kao i žetone u bojama igrača. Postavite žetone Velikog zida na njihove oznake (gore, na lijevi rub pustinje), a žetone Velikog mosta također na njihove oznake (dolje, kod tjesnaca).

## Dodatna pravila

### Faza doseljavanja

Na malim otocima i na križanjima označenim žetonima ne smiju se graditi naselja u fazi doseljavanja. Također, križanja označena crvenim uskličnikom su zabranjena u fazi doseljavanja.

### Dodatni pobjednički bodovi

Ukoliko tijekom igre izgradite naselje na malom otoku, dobijate 1 žeton pobjedničkog boda. Postavite žeton ispod tog naselja.

### Gradnja čuda Catana

Tko prvi započne gradnju Čuda Catana može birati između svih pet Čuda. Tko kasnije započne s gradnjom, mora odabrati neko od preostalih.

Čuda Catana možete početi graditi tek kad ispunite preduvjete za gradnju Čuda (vidi karte Čuda).

Uvjeti:

**Dvorac:** 1x Grad i najmanje 6 pobjedničkih bodova

**Veliki most:** Naselje kraj tjesnaca (žeton Velikog mosta)

**Veliki zid:** Naselje kraj pustinje (žeton Velikog zida)

**Kazalište:** 2x Grad

**Spomenik:** Naselje u luci i trgovački put s 5 cesta/brodova

Nakon što ste ispunili preduvjet za Čudo, postavite svoj žeton u boji na odgovarajuću kartu Čuda (po mogućnosti na donji dio s tekstom). Sad ste se obvezali na gradnju tog Čuda.

Svako Čudo podijeljeno je na četiri razine. Svaka razina ima cijenu od 5 sirovina koje su prikazane na karti Čuda.

Čim platite sirovine za prvu razin Čuda, postavite svoj žeton na polje "1" pločice čuda. Kad završite drugu razinu, pomaknite žeton na polje "2" i tako dalje.

Ako imate dovoljno sirovina možete tijekom svog poteza izgraditi više razina Čuda.

### Gusar/Lopov

Lopov započinje u bilo kojoj pustinji. Gusar se ne koristi u ovom scenariju.

### Kraj igre

Postoje dva načina za pobjedu:
Čim jedan od igrača završi Čudo Catana (izgradi četvrtu razinu), ili kada netko od igrača, na svom potezu, osvoji deset bodova i ima izgrađenu višu razinu Čuda Catana od ostalih igrača.

## Nasumično postavljanje

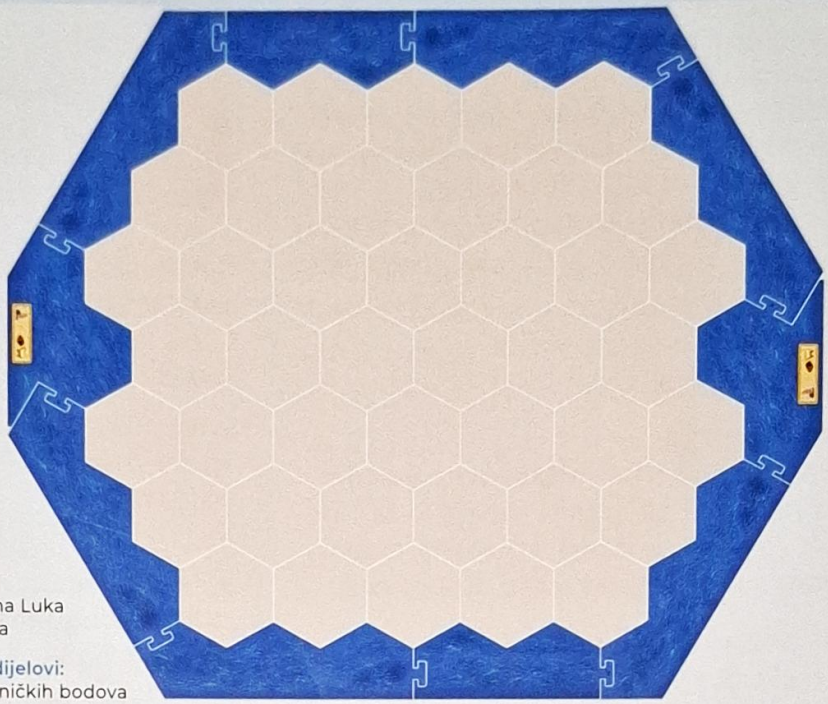
Konture velikog otoka ne smijete mijenjati. Unutar predviđenog oblika na velikom otoku možete proizvoljno postaviti polja krajolika i žetone s brojevima. Ipak, dva polja koja graniče s pustinjom ne bi trebala dobiti crvene brojeve (6 i 8).

# Novi svijet (slobodna igra)

*Jeste li u potrazi za novim pustolovinama? Budite bez brige! Igrajte prema našim kratkim uputstvima ili osmislite vlastite scenarije i povedite prijatelje i obitelj sa sobom u nove pustolovine na otoku Catan!*

| Polja | Komada |
|---|---|
| More | 19 |
| Pustinja | - |
| Zlatna rijeka | - |
| Brežuljci | 4 |
| Šuma | 5 |
| Pašnjak | 5 |
| Njiva | 5 |
| Gorje | 4 |
| **Ukupno** | **42** |

| Žetoni | Komada |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 | 3 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6 | 2 |
| 8 | 2 |
| 9 | 3 |
| 10 | 3 |
| 11 | 2 |
| 12 | 1 |
| **Ukupno** | **23** |



**Luke:**
5x Posebna Luka
5x 3:1 Luka

**Dodatni dijelovi:**
16 Pobjedničkih bodova

## Priprema

Postavite okvir kako je prikazano na slici. Promiješajte sva šesterokutna polja licem dolje i postavite ih licem gore jedno za drugim unutar okvira. Ponovite postupak sa žetonima s brojevima. Osigurajte da crveni brojevi nisu jedan do drugoga.

Promiješajte oznake luka i napravite kup tako da su okrenute licem dolje. Počevši od najstarije osobe, svatko redom uzme jednu luku i stavi je na ploču na mjesto po izboru, sve dok ne potrošite sve oznake luka. Ne može se postaviti više od jedne luke na jedno križanje. Postavite lopova na polje s brojem 12, a gusara na bilo koje polje na okviru ploče za igru.

## Dodatna pravila

### Faza doseljavanja

Postavite svoja dva prva naselja na bilo kojem mjestu. U početku ćete svi imati jedan ili dva matična otoka. Svi ostali otoci su strani otoci.

### Dodatni pobjednički bodovi

Za prvo naselje koje izgradite na stranom otoku, dobijate 1 dodatni žeton s pobjedničkim bodom.

### Kraj igre

Igra završava kad igrač, koji je na potezu, osvoji 12 pobjedničkih bodova. Taj igrač je pobjednik.

## Prilagođavanje scenarija

Ukoliko niste zadovoljni rasporedom polja, smijete ga promijeniti, ako se svi igrači slože. Također, možete razvijati i isprobavati vlastite scenarije. Ako igrate s poljima Zlatne rijeke, pazite da na njima nisu postavljeni crveni brojevi.